

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran tidak hanya proses interaksi antara guru dan siswa saja, tetapi ada interaksi dengan media yang digunakan guru dan siswa saat pembelajaran. Media adalah pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatiningrum (dalam kuncahyono, 2017:774). Media dapat diartikan sebagai alat dan bahan yang berisi informasi tentang pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses pembelajaran Briggs (dalam Riyana, 2009 : 10)

Media adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ mediaum” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan Heinich (dalam Riyana.2009 : 10). Menurut Sanjaya (dalam Haryono, 2015 : 47) media pembelajaran juga sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan,

perhatian dan kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali Sumanto (dalam Haryono, 2015 : 48). Menurut Sutikno (dalam Haryono, 2015 : 48) media dapat di artikan sebagai alat untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong kemauan siswa dalam belajar serta mendorong terjadinya proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa, (2) mendapatkan gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung, (3) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik, (5) membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (7) siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang konkret sampai abstrak, (8) memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, mendiskripsikan benda (Ari Dwi Haryono, 2015 : 49-50).

Fungsi media pembelajaran menurut Sutikno (dalam Haryono, 2015: 50) adalah sebagai berikut: (1) Membantu mempercepat pemahaman siswa dalam

proses belajar, (2) memperjelas penyajian agar tidak bersifat verbalistik, (3) mengatasi keterbatasan ruang, (4) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (5) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (6) membantu siswa menghilangkan kebosanan saat proses pembelajaran, (7) meningkatkan motivasi siswa, (8) melayani gaya belajar siswa yang berbeda – beda, (9) meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru dalam menanamkan konsep dasar yang benar , konkrit dan nyata dan mudah diterima oleh siswa, membuat siswa tidak bosan saat pembelajaran jadi pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa, dengan siswa mudah paham siswa akan lebih giat dan termotivasi untuk belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Syafi'I (dalam Haryono, 2015 :50) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) media dapat membangkitkan perhatian siswa, (2) media dapat memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru, (3) media dapat menstimulasi ingatan siswa, (4) media dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (5) media dapat membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi, (6) media dapat mendorong ingatan siswa, mentransfer pengetahuan keterampilan dan sikap yang sedang di pelajari. Manfaat media pembelajaran menurut Sardiman (dalam Indayani, 2015:58) sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan, (2) mengatasi keterbatasan

ruang dan waktu, (3) meningkatkan keaktifan peserta didik, (4) mengatasi kesulitan guru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan kreatifitas siswa, media juga dapat menstimulasi ingatan siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Jadi media pembelajaran sangat berpengaruh dalam membantu proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok besar yaitu : (1) media visual diam, (2) media visual gerak, (3) media audio, (4) media audio visual diam, (5) media audio visual gerak. Media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu : (1) grafis, bahan cetak, gambar diam, (2) media proyeksi diam, (3) media audio, (4) media audio visual diam, (5) media gambar hidup/ film, (6) televisi, (7) multi media (Susilana & Riyana.2009:14).

Menurut Styosari (dalam Haryono, 2007: 52) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu : (1) tujuan, (2) isi atau substansi yang ingin disajikan, (3) kemauan, (4) kemampuan, (5) ketersediaan media pembelajaran. Sedangkan dalam pengklasifikasian media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu : (1) media dua dimensi atau media grafis (2) media tiga dimensi, (3) media pandang diam, (4) media pandang gerak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media seperti, media audio, media visual, media audio visual, media cetak,

media dua dimensi atau grafis, media tiga dimensi, media multimedia dan lain – lain. Dengan adanya pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Salah satu jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual diam yang didalamnya terdapat gambar sticker dan audio.

e. Merancang Media Pembelajaran

Ada banyak cara dalam membuat media. Langkah –langkah yang dilakukan dalam membuat media adalah sebagai berikut : (1) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media. Tujuan dan kompetensi ini seperti kurikulum yang berkenaan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok pembelajaran, (2) menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan, (3) membuat desain media yang menarik dari segi penampilan dan praktis dalam penggunaannya, (4) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5) membuat alat sesuai rancangan, (6) mengujicoba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat, (7) menyempurnakan alat atau bagian komponen media, (8) mengevaluasi media yang telah dibuat, (9) memproduksi media, (10) menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Merancang media juga harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut: (1) Sesuai dengan usia anak, (2) media tidak membahayakan anak ketika digunakan, (3) mudah dalam penggunaannya, (4) tidak mudah rusak, (5) membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pemahaman suatu materi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa merancang media harus memperhatikan beberapa hal yaitu media yang digunakan harus sesuai

dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media tersebut, selain itu media juga harus tahan lama atau tidak mudah rusak, mudah dalam penggunaannya, tidak membahayakan anak ketika digunakan dan membuat siswa mendapatkan informasi dan paham terhadap materi (Ari Dwi Haryono, 2015 : 65-66).

f. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Cara pemilihan media menurut Nana Sudjana (dalam haryono, 2017 : 67) adalah sebagai berikut : (1) menentukan jenis media dengan tepat, (2) menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, (3) menyajikan media dengan tepat, (4) menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Sedangkan menurut Aqiq (dalam haryono, 2017 : 67) adalah sebagai berikut : (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik peserta didik, (3) karakteristik media, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas / peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) mutu teknis media .

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa cara pemilihan media harus memperhatikan beberapa hal yaitu kompetensi pembelajaran, karakteristik peserta didik, menentukan jenis media dengan tepat, menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, ketersediaan fasilitas atau peralatan dan konteks penggunaan.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran terpadu

sendiri adalah pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai gagasan, konsep, konsep keterampilan, sikap dan nilai baik dalam satu pelajaran maupun antar pelajaran Permendikbud no. 57 tahun 2014 (dalam Malawi & Kadarwati.2017:1). Menurut T. Raka Joni (dalam Kadir & Asrohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang dapat membuat siswa secara individual atau kelompok aktif dalam mencari, menggali, serta menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistik, bermakna dan autentik. Selain itu pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Pembelajaran tematik menurut Hadi Subroto (dalam Kadir & Asrohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan satu pokok bahasan atau dengan tema tertentu yang dapat dihubungkan dengan pokok bahasan lain, yang dilakukan secara langsung atau direncanakan, baik dalam satu mata pelajaran atau lebih dan disertai dengan berbagai pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Jadi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari – hari sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa . Sesuai dengan pendapat tersebut, Prastowo (dalam kuncahyono, 2017: 775) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang bermakna dan berwawasan multikurikulum yaitu pembelajaran yang berwawasan tentang

penguasaan materi atau bahan ajar dan pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa dalam memecahkan masalah kehidupan.

Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik juga lebih menekankan pada siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung, sehingga bisa terlatih dalam menemukan pengetahuan sendiri.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran tematik apabila memiliki karakteristik – karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut menurut Akhmad Sudrajat (dalam Malawi & Kadarwati, 2017:6) sebagai berikut : (1) Pembelajaran berpusat pada siswa, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik yang dijadikan subjek adalah siswa, pembelajaran secara langsung, fleksibel, menerapkan prinsip belajar sambil bermain yang tentunya disukai oleh siswa, dengan prinsip itu tentu akan membuat siswa aktif dalam belajar. karakteristik pembelajaran tematik diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada pembelajaran tematik terdapat Kompetensi Inti (KI) , Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang sudah dipilih (Majid, Abdul, 2015:97). Untuk mengetahui pemetaan kompetensi dasar yang ditetapkan pada kelas V sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kompetensi inti pembelajaran tematik kelas V

No.	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar yang termuat pada tema 2 kelas V dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 2

No	Materi Pelajaran	Kompetensi Dasar
1.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari – hari 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari – hari 4.2 Menjalankan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari – hari
2.	Bahasa Indonesia	3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku kedalam aspek : apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek : apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku
3.	IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi

No	Materi Pelajaran	Kompetensi Dasar
		dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa
4.	IPA	3.2. Menjelaskan organ pernapasan manusia dan fungsinya pada hewan dan manusia , serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia 4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia
5.	SbDP	3.2 Memahami tangga nada 4.2 Menyanyikan lagu – lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

Tema 2 udara bersih bagi kesehatan memuat 4 subtema diantaranya :

1. Cara tubuh mengolah udara bersih
2. Pentingnya udara bersih bagi pernapasan
3. Memelihara kesehatan organ pernapasan manusia
4. Kegiatan berbasis proyek dan literasi

Subtema yang digunakan pada penelitian ini adalah subtema 1, mata pelajaran yang terdapat pada tema 2 adalah PPKN, Bahasa Indonesia, IPS, IPA dan SbDP. Kompetensi dasar pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 akan di jelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar subtema 1 pembelajaran 2

Mata pelajaran	Kompetensi Dasar
IPA	3.2. Menjelaskan organ pernapasan manusia dan fungsinya pada hewan dan manusia , serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia 4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia
Bahasa Indonesia	3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku kedalam aspek : apa, di amna, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek : apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku
SbDP	3.2 Memahami tangga nada 4.2 Menyanyikan lagu – lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

3. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Brog & Gall (dalam Sutarti, dkk. 2017:17) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Seel & Richey (dalam Tegeh, dkk.2014 : xiii) penelitian pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Selain itu penelitian pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah – langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk – produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Tegeh, dkk. 2014:xiii).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk – produk yang telah ada.

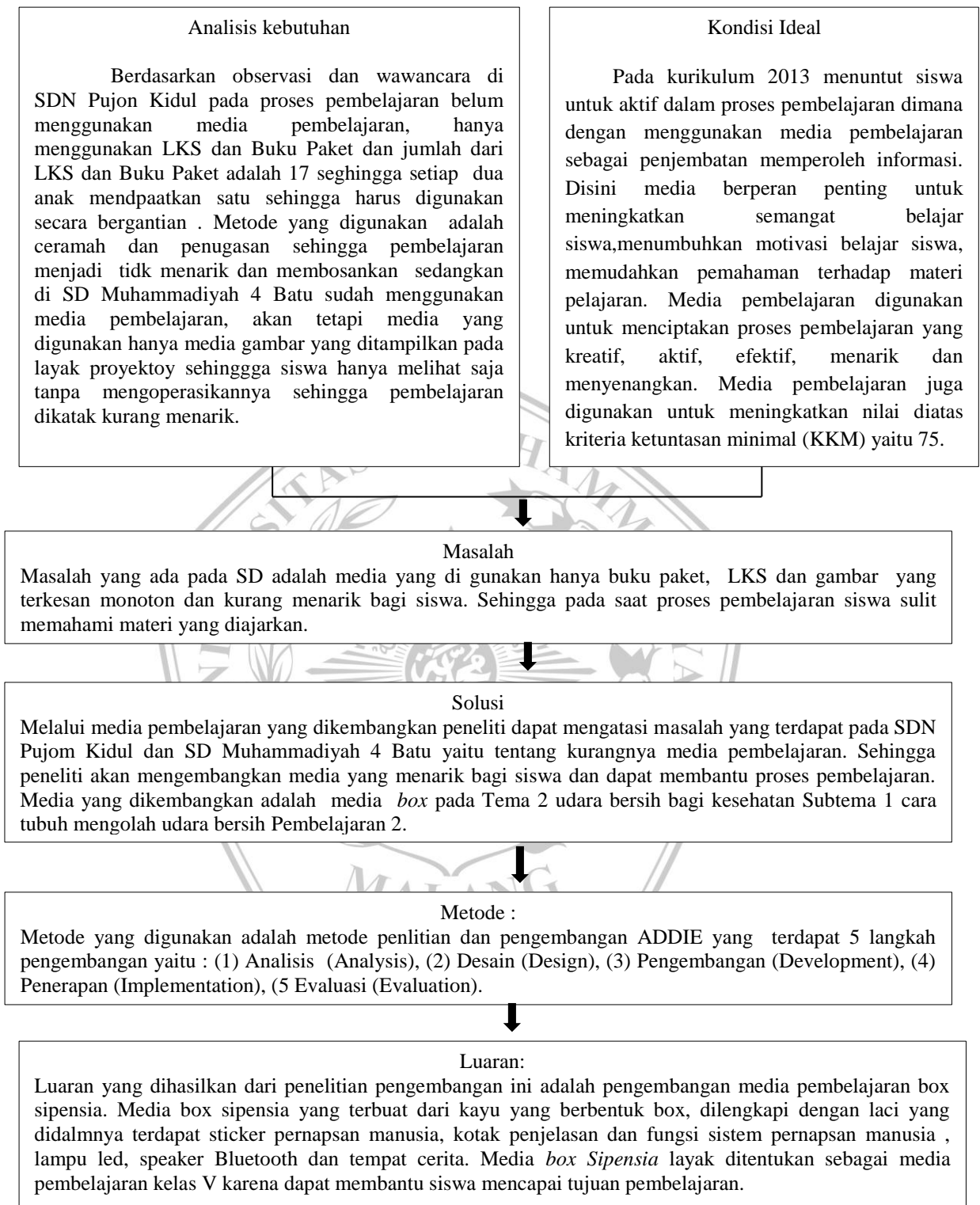
B. Penelitian yang Relevan

Hasil temuan dari penelitian relevan yang pertama adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ismi Fatimah Zahro, dkk (2015) yang berjudul “pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam materi sistem pernapasan manusia pada siswa kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang“. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan di kembangkan yaitu sama- sama menggunakan materi sistem pernapasan manusia. Sedangkan Hal yang membedakan adalah pengembangan medianya pada penelitian terdahulu menggunakan media komik sedangkan pada penelitian sekarang berfokus pada media *box sipensia*

Hasil temuan dari penelitian relevan yang kedua adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Taufik Nuril Akbar (2016) yang berjudul “Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang Kesamaan adalah menggunakan materi sistem pernapasan manusia. Hal yang membedakan adalah pengembangan medianya pada penelitian terdahulu menggunakan media interaktif sedangkan pada penelitian sekarang berfokus pada media *box sipensia*

Hasil temuan dari penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Hasanah Tria (2018) yang berjudul “Pengembangan media *maket box* pada pembelajaran tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas II Sekolah Dasar. Kesamaannya adalah menggunakan pembelajaran tematik, media *box* dan menggunakan model yang sama yaitu model ADDIE. Hal yang membedakan adalah materi, kelas dan pengembangan medianya. Pada peneliti terdahulu media *maket box* sedangkan penelitian sekarang adalah *media box sipensia*.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir